Tema Intalnirea 4.txt

Detalii

Activitate

Probleme recomandate.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 1.

Sa se creeze un program prin care se citeste de la tastatura un user si o parola. In prealabil, acestea trebuie sa mimeze autentificarea unui user intr-un sistem.

Daca userul si parola sunt aceleasi cu cele prestabilite, afisati un mesaj de tipul: "Userul {user} s-a autentificat in aplicatie." (Unde {user} este userul introdus).

In cazul in care cel putin una din valorile citite (user sau parola) nu este egala cu valoarea prestabilita, se afiseaza mesajul "Credentiale gresite".

Aspecte:

1. Pentru userul si parola prestabilite se definesc 2 stringuri in program.

2. Cand se citeste de la tastatura, textul citit va fi intampinat de un mesaj similar: "Introduceti userul: " / "Introduceti parola: ".

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 2.

Sa se creeze un program in care se citeste un sir de caractere de la tastatura care va reprezenta numele unui candidat la introducerea intr-un sistem de contabilitate.

In cazul in care numele introdus depaseste lungimea de 25 de caractere, afisati mesajul urmator: "Numele introdus este prea lung pentru sistem".

Aspecte:

1. Cand se citeste de la tastatura, textul citit va fi intampinat de un mesaj similar: "Introduceti numele candidatului: ".

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 3.

Sa se creeze un program in care se calculeaza pretul unei cantitati de produse. Pentru aceasta se vor citi urmatoarele 3 variabile: numele produsului, pretul produsului si cantitatea.

Se cere ca in functie de datele introduse sa se calculeze pretul final. Se va afisa un mesaj similar: "Pentru produsele de tip {nume produs} si cantitatea {cantitate} , pretul este de {pret calculat}";

Aspecte:

1. "Cumpar atatea produse cu numele pe care il citesc si calculez pretul total"

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 4.

Sa se creeze un program in care se va citi de la tastatura siruri de caractere pana cand introduc textul "stop";

Aspecte.

1. Se va folosi bucla "while"

Simulare:

Introduceti textul: masina

Introduceti textul: avion

Introduceti textul: stop

Am iesit din program.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 5.

Andrei este elev in clasa a5-a. Andrei a fost obraznic iar profesoara l-a pus sa scrie pe tabla de 100 de ori "Nu o sa mai fiu obraznic".

Andrei este insa inteligent si se foloseste de programare pentru a scrie pe table mesajul de 100 de ori. Ajutati-l pe Andrei.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 6.

Se da urmatorul text:

"Ma numesc NumePrenume si sunt cursant la cursul de testare din cadrul companiei facebook."

Sa se scrie un program prin care sa se corecteze textul si sa se inlocuiasca cuvintele gresite:

Aspecte:

1. "NumePrenume" - se va inlocui cu numele cursantului.

2. "testare" - se va inlocui cu tipul de curs la care participati.

3. "facebook" - se va inlocui cu numele companiei unde participati la curs.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 7.

Se da urmatorul text:

"avion avion avion avion avion avion avion avion , masina masina masina masina masina masina masina"

Scrieti un program prin care sa se inlcouiasca primele 5 instante ale cuvantului "avion" cu cuvantul "racheta" si primele 3 instante ale cuvantului "masina" cu cuvantul "autobuz" din textul dat.

Aspecte.

2. Output: racheta racheta racheta racheta racheta avion avion avion , autobuz autobuz autobuz masina masina masina masina

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema 8.

Se da urmatorul text:

"Am DecIs Sa ImI faC TeMa AstAzI"

Scrieti un program prin care sa se afiseze textul scris cu litere mici iar apoi sa se afiseze textul scris cu litere mari.

Probleme optionale:

1. Creati un program prin care, avand un text introdus la tastatura, sa se numere cate caractere mici are textul si cate caractere mari are acel text.

2. Se citesc doua variabile de tip String de la tastatura, din care unul va reprezenta un text oarecare, iar cel de al doilea reprezinta un keyword care se va cauta in text.

Se cere sa se numere de cate ori apare keyword-ul in textul respectiv.

3. Sa se implementeze joculetul Fazan. (Studiati metoda substring cu doi parametri/argumenti) - https://beginnersbook.com/2013/12/java-string-substring-method-example/

Fazan presupune ca intr-un grup de membri, fiecare va incerca sa formeze un cuvant incepand cu cu ultimele doua litere ale cuvantului precedent.

O sa alegeti un cuvant initial aleatoriu (presupunem ca incepe calculatorul).

Daca utilizatorul introduce un cuvant care nu incepe cu acea grupare, jocul se termina

Daca sunteti blocati in a introduce un cuvant (Exemplu: dupa cuvintele care se termina in "nt") utilizatorul o sa introduca un String empty iar programul se termina.

Cuvant de inceput: "animal".

Introduceti un cuvant care incepe cu "al": alfabet

Introduceti un cuvant care incepe cu "et": etaj

Introduceti un cuvant care incepe cu "aj": altceva

Jocul s-a terminat!